EXPTE. D- 2247 /12-13

H.C. DE DIPUTADOS FOLIO 1 Pcia. Bs. As.

Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

PROYECTO DE SOLICITUD DE INFORMES

LA HONORABLE CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES

RESUELVE:

Dirigirse al Poder Ejecutivo provincial, a los efectos que por intermedio de la dependencia administrativa competente, se expida a la brevedad y por escrito sobre los siguientes puntos, a saber:

a) Cuál es el presupuesto ejecutado durante el primer semestre del año 2012 en el Programa de Ludopatía, del Ministerio de Salud.
b) Cuantos pacientes se han atendido en cada centro de atención en el primer semestre de 2012,
c) Que juego es el que genera más adicción, según el estudio realizado sobre los pacientes,
d) Cuál es su composición según sexo y edad, e ingreso económico familiar.
e) Cuántos de ellos continúan el tratamiento,
f) Que seguimiento se hace de los pacientes que no continúan el tratamiento,
g) Cuál es la composición del personal profesional en cada centro de atención,
h) Si están programados la apertura de nuevos centros de atención,
i) Que acciones realiza el Programa, más allá de los centros de salud,
j) Cualquier otro dato que a juicio del informante, resulte de interés para conocer de la aplicación del Programa.

Dr. WALTER GARUSSO
Diputado
Presidente Bloque U.C.R.
H.C. de Diputados Pcia. Bs. As.

LILIANA E. DENOT
Diputada
H.C. Diputados Prov. Bs. As.

ALDO LUIS MENSI
Diputado
Bloque U.C.R.
H. Cámara de Diputados Pcia. Bs. As.

Dr. ALEJANDRO PABLO MIGUEL ARMENDARIZ
Diputado Provincial
H. Cámara de Diputados de la Prov. de Bs. As.

Roberto Filipo
Diput. Prov.

H.C. DE DIPUTADOS FOLIO 2

FUNDAMENTOS

La Organización Mundial de la Salud (O.M.S.) define a la ludopatía como un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares.

Es decir, que la ludopatía es una enfermedad cuya raíz es la adicción, donde el jugador se siente perteneciente a un espacio que es suyo, ese espacio es el azar. Sabido es, que el "azar" no tiene límites, reglas, ni fronteras, liberarse al infinito que el azar propone. Ése es el ámbito donde se desenvuelve el jugador compulsivo o de conducta compulsiva. El ingreso a ese espacio es muy fino, y no se mide por el nivel de apuestas, sí por la compulsión que realice de las apuestas y por la imposibilidad de reconocerse dentro de ese espacio o de esa ficción.

Según el DSM-IV (Manual de Diagnóstico de la Asociación Americana de Psiquiatría) , los trastornos del control de impulsos se caracterizan por un impulso irresistible a realizar actos dañinos y se definen por tres características esenciales: Fracaso en resistir el impulso, deseo o tentación de llevar a cabo algún acto que es dañino para el individuo o para los demás; sensación creciente de tensión o de activación antes de llevar a cabo el acto y experiencia de placer, gratificación o liberación en el momento de consumar el acto.
La ludopatía tiene rasgos psicológicos y neurológicos, y empobrece la conducta social. El uso del azar en el juego es considerado una diversión cuando hay un control y un gozo en el acto en sí, mientras que deja de serlo cuando implica sufrimiento y descontrol, por lo que la persona pierde su libertad de decisión (Bombín, 1992).

El juego también genera una gran cantidad de costos sociales. Entre los más importantes podemos citar:
•Comisión de delitos
•Costos por pérdidas en los negocios y el empleo
•Quiebras y bancarrotas
•Suicidios
•Enfermedad
•Costo de servicio social
•Costos regulatorios directos del gobierno
•Costos familiares
•Abuso monetario

Entonces, el juego de azar, que es para muchos una actividad placentera o una ocupación con mínimas consecuencias adversas, se transforma, para algunos, en una conducta destructiva que resulta en graves pérdidas a nivel económico, familiar, social, ocupacional y a veces hasta legal. Es más, otra de las particularidades que caracteriza a la ludopatía, es la relación entre la adicción al juego y el suicidio. A diferencia de otras adicciones en las cuales un individuo puede morir por ejemplo de una sobredosis, existen casos donde son los mismos ludópatas quienes deciden terminar su propia vida.

H.C. DE DIPUTADOS PCIA. B. AS.
FOLIO 3

Cuando esta conducta se convierte en persistente, recurrente y/o incontrolable, tiene un impacto muy significativo, no sólo para el individuo, sino también para su entorno familiar y la sociedad en su totalidad.

Por todo lo dicho esta enfermedad no hace sufrir solo al paciente, sino también a la familia impactando gravemente en sus relaciones interpersonales y en su patrimonio.

Mientras tanto, en nuestra provincia la oferta de salas de juego no ha dejado de expandirse y hoy ya contamos, según datos oficiales de Lotería de la Provincia de Buenos Aires, con **10 Casinos** (Tigre; Casino Central(M. del Plata); Hermitage (M. del Plata); Mar de Ajó; Miramar; Monte Hermoso; Necochea; Pinamar y Sierra de la Ventana y **45 Bingos** (Ate Brown (1), Avellaneda (2), Bahía Blanca (1), Berazategui (2), Chivilcoy (1), Florencio Varela (1), Gral Pueyrredon (4), Gral. San Martín (1), Hurlingham (1), La Matanza (3), Lanús (1), La Plata (1), Lomas de Zamora (1), Lujan (1), Malvinas Argentinas (1), Merlo (1), Moreno (1), Morón (1), Necochea (1), Partido de la costa (4), Pilar(1), Pinamar (1), Pergamino(1), Quilmes (3), Ramallo (1), San Fernando (1), San Miguel (1), Tres Arroyos (1), Tres de Febrero (2), Villas Gesell (1), Olavarría (1), Zarate (1).

En todas estas salas de juego encontramos instalaciones de máquinas tragamonedas que según los estudios más actualizados son, por su inmediatez en la jugada y la poca inversión inicial para comenzar a jugar, los que mayor dependencia generan, y que afectan a individuos de todos los sectores sociales pero con particular incidencia en los sectores más vulnerables.

Es habitual escuchar en las autoridades municipales de las localidades con bingos los problemas sociales que estas salas generan en sectores sociales (como empleados municipales) que viven con recursos ajustados. Ya Las cifras muestran que los más adictos son amas de casa de entre 35 y 50 años. Según el Ministério de Salud, una de cada tres familias tiene algún conocido con adicciones al juego de azar. Queda sólo por debajo del alcohol como adicción.

Ahora bien, el Estado, que promueve el juego debe darse una política para prevenir o disminuir los efectos que hemos descripto generados por el juego.

Creemos necesario que se aplique una política integral en ese sentido, y es poco lo que conocemos sobre las acciones realizadas por el gobierno provincial y los resultados de esas acciones. Necesitamos conocer las respuestas a las preguntas realizadas por este proyecto para saber si estamos ante un gobierno comprometido con la solución de esta problemática o es necesario comenzar rápidamente a poner en práctica esas políticas, ya que ante tanta gente afectada no se puede esperar para darle contención.

Por estas consideraciones es que solicitamos a los señores legisladores la aprobación del presente proyecto.

Dr. ALEJANDRO PABLO MIGUEL ARMENDARIZ
Diputado Provincial
H. Cámara de Diputados de la Prov. de Bs. As.

Dr. WALTER CARUSSO
Diputado
Presidente Bloque U.C.R.
H.C. de Diputados Pcia. Bs. As.

LILIANA E. DENOT
Diputada
H.C. Diputados Prov. Bs. As.